

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan (*Conclusion*)

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian game edukasi pengenalan binatang air dengan menggunakan algoritma *fisher yates shuffle* yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian *User Accept Test* (UAT) dengan presentasi 95% menyatakan bahwa game edukasi pengenalan binatang air dapat digunakan untuk media pembelajaran tambahan pada materi pengenalan binatang air.
2. Algoritma *fisher yates shuffle* dapat di terapkan pada game edukasi pengenalan binatang air untuk proses pengacakan posisi gambar binatang air.

5.2 Saran (*Suggestion*)

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memiliki beberapa saran untuk pengembangan game ini agar lebih baik, diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut tambahkan peningkatan level